

スーパーファミコン®



SUPER FAMICOM
LICENSED BY NINTENDO

ドリフトキング 土屋圭市&板東正明
首都高バトル2



とりあつかいせつめいしょ
取扱説明書

SHVC-ASXJ-JPN



ごあいさつ

このたびはスーパーファミコンソフト「ドリフトキング 土屋圭市&坂東正明 首都高バトル2」〈SHVC-ASXJ-JPN〉をお買い上げいただき、誠にありがとうございました。ゲームを始める前にこの「取扱説明書」をお読みいただき正しい使用方法でご愛用ください。なお、この「取扱説明書」は大切に保管してください。

© 1994, 1995 BPS

健康上の安全に関するご注意

疲れた状態や、連続して長時間にわたるプレイは、健康上好ましくありませんので避けてください。また、ごく希に、強い光の刺激や、点滅を受けたり、テレビ画面等を見たりしている時に、一時的に筋肉のけいれんや、意識喪失などの症状を経験する人がいます。こうした症状を経験した人は、テレビゲームをする前に必ず医師と相談してください。また、テレビゲームをしていて、このような症状が起きた場合には、ゲームを止め、医師の診察を受けてください。

首都高バトル2

もくじ

はじめに	3
<small>そう さ ほう ほう</small> 操作方法	4
メインメニュー	5
シナリオとは	6
VSバトルとは	9
<small>そう こう</small> フリー走行とは	11
<small>たい かい</small> ドリフト大会とは	13
コンフィグとは	15
ドリフト・ハウツーテクニック	16
チューンアップについて	17
カースペック	19
<small>しょう かい</small> コース紹介	23
プロフィール	27
<small>し</small> お知らせ	28
<small>でん わ</small> 電話をかける <small>まえ</small> 前に	29

はじめに

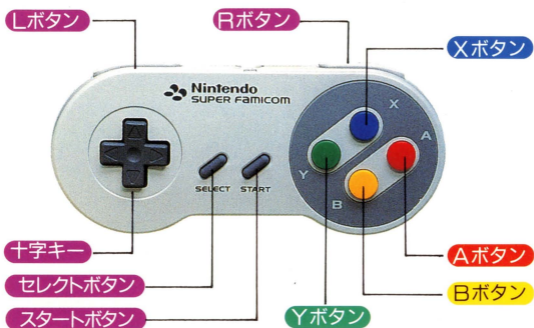


『ドリフトキング 土屋圭市 & 坂東正明 首都高バトル2』は、徹底的にリアルな走りを実現することをめざしたレーシングバトルゲームです。この「レーシングバトル」という言葉に代表されるように、対コンピュータ、またはプレイヤー同士で勝負します。実車と同様の高度なテクニックで、ドリフトを駆使し、緊迫感あふれるリアルなレーシングバトルを存分にお楽しみください。

車を運転する方へお願い

このゲームは、車でのパトルやドリフトを疑似体験するためのものです。その運転をスーパーファミコンで手軽に楽しんでもらうよう設計してあるため、ドリフトに対するきっかけの与え方やその操作方法、コーナーへの進入速度など、実際の車の運転とは全く異なります。したがって、ゲームでの操作(ドリフト他)を実際の車で行うことは、大変危険な行為ですのでおやめください。

そうさほうほう 操作方法



十字キー…メニュー画面等での各項目の選択、左右でクルマの操作。

Aボタン…メニュー画面等での各項目の決定、クルマのアクセル。

Bボタン…メニュー画面等での各項目のキャンセル、クルマのブレーキ。

Yボタン…クルマのリバース(バック)。

L・Rボタン…MT車のギアチェンジ。Rボタンでシフトアップ、Lボタンでシフトダウン。ネームエントリー、エディット画面での文字の種類を選択。

スタートボタン…走行中のポーズ(中断)。

セレクトボタン…シナリオ、1P PLAY 時の走行中のカメラ切り替え。

※…以上は初期設定のものです。クルマの操作のボタン配置は「コンフィグ」で変えることができます。

メインメニュー



カセットを本体にさし電源を入れます。タイトル表示画面になったらスタートボタンでメニューが表示されます。十字キーの上下で項目の選択、Aボタンかスタートボタンで決定します。

シナリオ……………ライバルたちと戦う1人用のモード。初めから遊ぶ場合は「ニューゲーム」、セーブしたところから遊ぶ場合は「データロード」を選び、ロードしたいファイルを十字キーで選択します。詳しくは6ページを参照してください。

VSバトル……………ゲームに登場するコース(10種)を、2人対戦でレースバトルできます。シナリオでチューンアップしたクルマをデータロードして走することもできます。詳しくは9ページを参照してください。

フリー走行……………ゲームに登場するコース(10種)を自由にテスト走行できる1人専用モードです。邪魔なクルマが登場しないので、タイムアタックに最適です。シナリオでチューンアップしたクルマをデータロードして走することもできます。詳しくは11ページを参照してください。

ドリフト大会……………プレイヤーの走り(特にドリフト走行)を、土屋圭市氏が審査して、点数評価してくれます。1人でも2人でも遊べるモードです。詳しくは13ページを参照してください。

コンフィグ……………登場するクルマの名前を変更できるネームエディットや、クルマを操作するボタン配置や、音楽の設定が変更できます。詳しくは15ページを参照してください。

シナリオとは

シナリオとは、最初にプレイヤーが好きな車種を選んで、コースを選択しながら、1人の走り屋としてストーリーを進めていくモードです。コースに現れるライバルに勝つことによって一定のポイントを与えられます。そのポイントをショップで使い、チューンアップした愛車で最大のライバルであり師匠でもある土屋圭市氏に挑戦!!



シナリオを選択すると「ニューゲーム」「データロード」と表示されます。シナリオ中では最初に選んだ車種が継続されるので、違う車種にしたい時は「ニューゲーム」を選び、ストーリー進行も最初からとなります。



次にプレイヤーの名前を決めます。文字の種類はL・Rボタンで、文字は十字キーで選択し、Aボタンで決定します。間違えたらBボタンでキャンセルできます。15ページのネームエディットと同様です。



そしてクルマの選択です。車種は4種類。性能は19ページのカースペックを参照してください。十字キーでクルマを選択し、Aボタンで決定。車体の色を変えることもできます。オートマしかマニュアルのAT車がMT車の選択。

コースはプレイヤーの好きな順番でクリアしていくことができます。公道5コースとサーキット4コース全部で、ライバルおよび土屋圭市氏に勝つと、最後に土屋圭市氏オリジナルコースで、土屋圭市氏と対決。そこで勝つと…。

シナリオ・ショップ

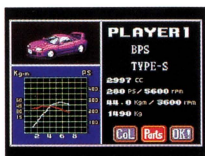
せつめいの説明



マシンを選択すると、ショップ「坂東商会」の画面になります。クルマのチューンアップパーツを購入したり装備したり、ゲームの進行をセーブすることができます。

セッティング

現在のクルマの状態を確認したり、チューンアップパーツを装備することができます。Colは好みの色に十字キーで選択しAボタンで決定。Partsはパーツ名を十字キーで選択しAボタンを押すことによってパーツを、着けたり外したりできます。条件によっては着けたり外したりできないパーツもあります。OKを選択しAボタンでショップ画面に戻ります。



パーツ購入

「坂東商会」で売っているチューンパーツを購入することができます。購入しても「セッティング」で装備しないと効力を発揮できないので要注意。Bボタンで画面は戻ります。



※セッティングとチューンアップパーツに関して詳しくは17ページを参照してください。

セーブする

プレイヤーのゲーム進行状況をセーブします。セーブしたいファイルを十字キーで選択し、Aボタンで決定します。ファイルは8つまで作れます。セーブすることにファイル右上の数字が増えるので、最新ファイルを探しやすいでしょう。



ショップをでる

「坂東商会」を出て、コース選択画面に変わります。土屋圭市氏オリジナルコースに行ける状態では、自動的にオリジナルコースに行きます。



シナリオ終了

「ゲームを終了しますか?」と聞いてきます。よい場合は「YES」そうでない場合は「NO」を選んでAボタンを押してください。メインメニュー画面に戻ります。Bボタンでショップ画面に戻ることができます。



VSバトルとは

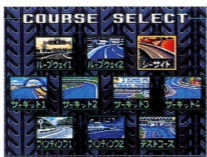
ゲームに登場するコースを2人対戦で走行できます。クルマは自由に選ぶことができ、シナリオモードでチューンアップしたクルマをデータロードして使うこともできます。



メニュー画面から「VSバトル」を選び、スポットバトルか、シリーズバトルを選ぶことができます。



マシン選択は1Pから。車種、ATかMT、カラーリング(8色より)を選びます。マシン選択の際、画面右端の人を選ぶと、シナリオモードでチューンアップしたクルマをデータロードできます。



10種類のコースから選ぶことができます。周回数も、1周から5周まで自由に選択可能。以前までの記録を見ることもできます。周回数の変更は「LAP」で、以前の記録は「RECORD」で見れます。



スポットバトル

1回で、1コースだけ選んで2人対戦を行なうモードです。画面は上下の2分割画面。2人同時にバトルすることができます。

シナリオモードでチューンアップしたクルマで、友達と戦うモード。どちらのクルマが優れているか、どちらのドライブテクニックが上か、競争してみてくださいは…。



シリーズバトル

2人で全10コースをランダムに転戦していき、先に6勝した者が勝者になります。5勝5敗の場合は引き分け。どちらが多く勝てるかを競うモードです。

シナリオモードでチューンアップしたクルマをデータロードして走ることができますが、セッティングは最初の一度しかできないため、セッティングの仕方が勝負となってきます。



結果は…。

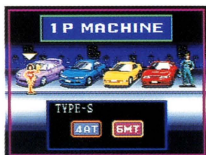


そうこう フリー走行とは

ゲームに登場するコースを自由にテスト走行できる1人用のモードです。車種が自由に選べる上、邪魔なクルマが登場しないので、タイムアタックの際、クリアラップを得ることができます。



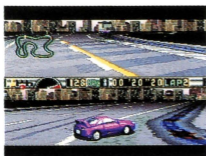
メニュー画面から「フリー走行」を選び、サブメニューからも「フリー走行」を選びます。



車種、オートママニュアル、カラーリング(8色より)を選びます。マシン選択の際、右端の人を選ぶと、シナリオモードでチューンアップしたクルマをデータロードすることができます。



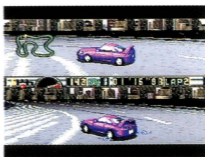
10種類のコースから選ぶことができます。周回数も1周から5周まで自由に選択可能。以前までの記録を見することもできます。



ライバルや、一般車^{いっばんしよ}が出てこないの
で、クリアラップ^えを得ることができます。シナリオモードでチューン
アップしたクルマをデータロードして、
ベストラップ^かをきざんでいくことも
可能です。

リプレイ

フリー走行^{そいうこう}にてセーブした走行データ^{そいうこう}
をリプレイ^{さいせい}（再生）することができ
ますが、1走行のみです。自分のベスト
走行^{そいうこう}をセーブしておきましょう。



さいそく ねら 最速ラップを狙え!!

苦手なコース攻略^{こうりやく}や、コースごとの
最速ラップ^{さいそく}を狙うなら、フリー
走行^{そいうこう}が最適だ。まずは、ここで修
行^{しゆ}すべし!!



たいかい ドリフト大会とは

プレイヤーの走りを、「首都高バトル2」のメインキャラクターである土屋圭市氏が審査し、点数をつけてくれます。2人でもプレイできます。



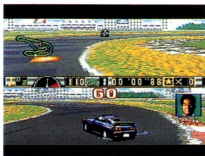
メインメニューから、ドリフト大会を選び、サブメニューを出します。ここで「1人でドリドリ」「2人でドリドリ」のどちらか選びます。



マシン選択は、VSバトルやフリー走行モードと同じ。もちろん、シナリオモードでチューンアップしたクルマも使えます。

ひとり 1人でドリドリ

サーキット1がドリフト大会の会場。走行は2周。1周目がテスト走行、2周目が本番です。審査対象となる区間は、3カ所。走行ラインやスピードを参考に得点が算出されます。2周目はコースアウトすると減点の対象になります。



ドリフト開始!!

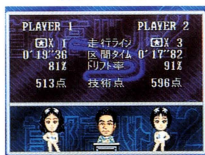


走行ラインは美しく!!

ふたり
2人でドリドリ

サーキット1を、2人で交互に走り、どちらの得点が高いかを競うモードです。内容は1人でドリドリと同じです。いいドリフトをすると、画面右下の土屋圭市氏が笑顔でよろこんでくれます。

けつ か はっぴょう
結果発表



走行ラインと、区間タイム(2周目の「GO~FIN」の合図の3カ所)とドリフト率が出され、技術点が出ます。



走行ラインがチェックされ、技術点に芸術点が加算されます。



1P・2Pの総合得点ができます。今までの最高得点も表示されます。より美しいラインでドリフトし、区間タイムの短縮を目指してください。

コンフィグとは

クルマを操作するときのボタン配置やクルマの名前を変更したり、BGMやサウンドテストができます。細かな操作は以下のとおりです。

コントローラー



レース中のクルマを操作するときのボタン配置を変更できます。アクセル、ブレーキなどの項目に応じて好みのボタンを押せば変更できます。

ネームエディット



クルマの名前を好きなように変更できます。始めにL・Rボタンで文字の種類(3種類)を選び、十字キーで文字を選択、Aボタンで決定します。間違えた場合はBボタンでキャンセルされます。

※シナリオでのネームエントリーについてもネームエディット同様の手順でプレイヤーの名前を決定できます。

サウンド



ゲーム中のサウンド設定が変更できます。レース中のBGMの選択が可能(オフを含め7種類)。サウンド(効果音)テスト、曲のステレオ・モノラルが設定できます。十字キーで項目選択をしてAボタンで聞くこと、決定ができます。

※なおコンフィグで変更した設定は自動的に記憶されます。電源をオフにしてもその状態で記憶されます。

ドリフト・ハウツー テクニック

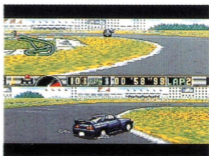
ドリフトとは、急なコーナーを曲がるとき故意にタイヤをすべらせることによりクルマの旋回半径を小さくおさえる動作です。レーシングドライバーであり、このゲームのメインキャラクターをつとめる土屋圭市氏が得意とするテクニックの一つ。ここでは簡単にドリフトテクニックのノウハウを教えましょう。

マニュアルしゃ ぼ あい MT車の場合

カーブ手前でシフトダウン。コーナー方向にハンドルを切る。車体がロールしたら、アクセルのオン・オフでドリフト体制の角度を調整する。



車体が曲がりすぎた場合には逆ハン（車体の向きとは反対方向に十字キーを押す）で体勢を立て直そう。

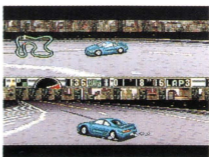


車体が横すべりしたらブレーキ・アクセルボタンをいったん離し、タイヤのグリップ力を回復させる。それからアクセルボタンを押して、コーナーをクリアしよう。



オートマ しゃ ぼ あい AT車の場合

シフトダウンのパワードリフトはできないので、カーブ手前でブレーキングするブレーキングドリフトでクリアしよう。あとはMT車と同じ。



チューンナップ について

「坂東商会」でパーツを購入したら、組み合わせて使わないと効果のないものがたくさんあります。セッティング画面で、白色で表示されているものが現在装着されているパーツです。チューニングに自由度をもたせるため、パーツに相当しないチューニング事項もパーツとみなしています。パーツによってはメリットと同時にデメリットが生じるので星印で表示しています。坂東さんの意見もよく聞いて選びましょう。



ターボチャージャー

登場するクルマはすべてターボ車の設定（AT・MT共通エンジンを使用）です。3種類あるタービン（過吸器）を自分の走りに合わせて効果的に組み合わせましょう。タービンは1台に2連装まで可能（インタークーラーなどの補助パーツを除く）。シナリオスタート時のノーマル（購入したときの）状態では、スモールタービンが1つ装着されてます。タービンはつけかえることはできますが、すべて外すことはできません。

エンジン

高回転化によるエンジンのパワーアップをおこないます。最大装着数は、エンジンチューンが3つ。補助的なオイルクーラーやラジエーターを装着すれば5つまで可能となります。エンジンのパワーアップとともにピークパワーの発生回転数も変化します。ただし補助パーツを装着していないと、本来の性能が発揮されません。

吸排気系

マフラーはいずれか1種類のみ装着可能で、取りかえた後もノーマルに戻せます。マフラーパーツの名称はテールパイプの口径を表わします。エアクリナーやイグゾーストマニフォールドなど補助的なパーツを合わせると3種類まで装着できます。

あしまわ 足回り

サスペンションはいずれか1種類のみ装着可能で、取りかえた後もノーマルサスに戻せます。その他の補助的パーツを加えると全部で6種類の装着ができます。操作性が向上するとステアリング反応が早くなります。グリップ限界が向上するとタイヤのグリップ性能を高くひきだせますが、サスペンションのみをかえても変化はありません。

ブレーキ

ブレーキパッドはいずれか1種類のみ装着可能で、取りかえた後もノーマルパッドに戻せます。その他の補助的パーツを含めると最大5種類装着できます。フェード時のブレーキ性能劣化を表現するためブレーキパッドに耐久力を設定しています。ここでいう耐久力とは、ブレーキ性能が劣化するまでの時間に相当します。

タイヤ&ホイール

グリップ性能(コーナリング性能)についてはタイヤをかえただけでは性能向上できません。サスペンションなどの調整によってグリップ限界を上げなければ無意味です。タイヤ・ホイールともに1種類のみ装着可能。取りかえたあともノーマルに戻せます。


トランスミッション

このチューン項目はMT車のみで、オートマ車は選択できません。ミッション形式及びファイナルギアはそれぞれ1種類のみ装着可能です。

その他

CPUでリミッターカットがあります。エアロパーツは併用ができません。効果の相反するパーツはいずれか1種類のみ装着可能です。CDチェンジャーと軽量化もどちらかしか装着できません。

カー・スペック

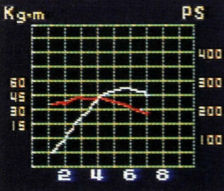


PLAYER 1

TYPE-S

2997 CC
280 PS / 5600 rpm
44.0 Kg-m / 3600 rpm
1490 Kg

CoL Parts OK!




TYPE-S (4AT・6MT)

そうばい きりょう
 総排気量：2997cc
さいこうしつりき
 最高出力：280ps/5600rpm
さいだい
 最大トルク：44.0kgm/3600rpm
 トータル ウェイト：1490kg



さいこうそく ねら
 最高速を狙うのならこれ！
そく みりょく
 6速ミッションも魅力のひとつ。



PLAYER 1

TYPE-K

1998 CC
220 PS / 6000 rpm
28.0 Kg-m / 4800 rpm
1220 Kg

CoL Parts OK!

Performance Graph:
 The graph shows torque (Kg-m) and power (PS) on the y-axis (0 to 60) and RPM on the x-axis (0 to 8000). The torque curve (red) peaks at 28.0 Kg-m at 4800 rpm. The power curve (white) peaks at 220 PS at 6000 rpm.


TYPE-K (4AT・5MT)

総排気量：1998cc
 最高出力：220ps/6000rpm
 最大トルク：28.0kgm/4800rpm
 トータル ウェイト：1220kg

扱いやすいので、初心者はこのクルマで操作感覚に慣れよう。



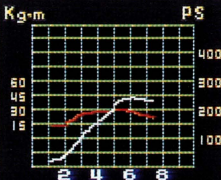
カースペック



PLAYER 1

TYPE-M

1998 CC
245 PS / 6000 rpm
31.0 Kg-m / 4000 rpm
1260 Kg



Col Parts OK!

TYPE-M (4AT・5MT)

そうばい きりょう
 総排気量：1998cc
さいこう しゅつりょく
 最高出力：245ps/6000rpm
さいだい
 最大トルク：31.0kgm/4000rpm
 トータル ウェイト：1260kg



ミッドシップカー。回頭性かいとうせい
 がいいので、小回りこまわがきく。
 コーナーの多いおおコースには
 向むいてるかも。



TYPE-R (4AT・5MT)

総排気量：2568cc
 最高出力：280ps/6800rpm
 最大トルク：36.0kgm/4400rpm
 トータル ウェイト：1480kg

初速からの加速力があり、
 なおかつ高速域の伸びるク
 ルマ。特にMT車の加速性
 能は全車種中最高だ！



しょうかい
コース紹介

ループウェイ1

しゅと こうかんじょうせん そとまわ
首都高環状線外回り

ろそくたい ひろ かべ
路側帯が広いから、壁
にぶつかる可能性は少
ない。しかし、スピー
ドがノッてからの第一
コーナーには注意。

ループウェイ2

しゅと こうかんじょうせん うちまわ
首都高環状線内回り

そとまわ はし
外回りよりは走りやす
く感じるかも。アウト
インアウトを忘れずに
走りたい。

ワンポイントアドバイス

- 最初はコースアウトや壁にぶつからないように走ってみよう。スピードを出すのはコースに慣れてからだ。
- アクセルは踏みっぱなしじゃダメだ。こまめに調節してやろう。

シーサイド

夕日の湾岸線。長いストレートが特徴。でも、気を抜かずにベストラップを目指せ。



ワインディング1

富士五湖をイメージしたコース。富士山に見とれていないで、最終コーナーに気をつけろ。



ワインディング2

夜の峠道をイメージしたコース。急カーブが少ないので、思いきった走りで攻めたい。



しょうかい
コース紹介

サーキット1

筑波サーキットをモデルにしたコース。ドリフト大会モードの会場コースにもなっている。



サーキット2

日光サーキットがモデル。始めのR（コーナー半径）がきついののできをつけよう。



サーキット3

架空のサーキットコース。直線とコーナーをおりませたテクニカルコースだ。



サーキット編^{へん}

サーキット4

これも同じく架空コースだが、距離は少し短い。ここで走り込んで、技術をみがきたい。



テストコース

土屋圭市氏の設計したオリジナルコース。フリー走行、VSバトルで選べるコース。設計者が「ドリキン」だけに、ドリフト走行で攻めたい。



ワンポイントアドバイス

- コーナーはドリフトで抜けるといいが、普通にグリップ走行で抜けた方が速い時もある。要は、そのコーナーにあった抜け方を早く見つけることだ！
- ライバル車や壁への衝突は、できるだけ避けよう。ドリキンと坂東さんは君の走りを見ているぞ！

プロフィール

1977年度サニー-B110レース戦でデビュー。以後、83年のスターレットカップでシリーズチャンピオンを獲得！84年のAE86で破竹の6連勝など快進撃を遂げ、派手なドリフト走行から「ドリキン」の名で親しまれる。93年、ベテラン高橋国光選手とコンビを組み、『STPタイサンGT-R』でグループAに参戦。N1シリーズでは若手ホープの飯田章選手と組んで『コカコーラプレリウド』に参戦し、第5戦で優勝を飾っている。また、94年には、活動の場を広げ、ル・マンに参戦したほか、国内のトップカテゴリーであるJTCC・GT選手権に参戦。

また、筑波サーキットで行なわれている『スーパーテックチャレンジ』の看板審査員をつとめたり、人気ビデオ『首都高トライアル』やテレビ、ラジオでも多彩なタレント性を発揮、多方面で活躍中。



つちやけいいち
土屋圭市

1986年から様々なレースに参戦、カローラスプリンターグループAカップレース、富士フレッシュマンレースNA1600などでシリーズチャンピオンに輝く。94年にはJTCCに参戦。筑波サーキットで行なわれている『スーパーテックチャレンジ』の看板審査員でもある。

また、「レーシングオン」「レブスピード」「カーボーイ」「ヤングバージョン」などの雑誌で活躍。その独特の個性溢れる辛口批評で読者を魅了する。最近では、レース活動

のノウハウを生かしたオリジナルパーツの研究、開発を行なっている。



ばんどうまさあき
坂東正明

お知らせ

NEWS お知らせ

なかなか勝てないキミ!
ウデを磨きたいなら、
待望の...



ドリフトキング 土屋圭市&坂東正明

首都高バトル2

こうりやくほんはつばい
攻略本発売!!

ごくひ ぎじゆつ
極秘のレーシング技術、
しょうさい こうりやく けんきゆう
詳細なコース攻略を研究!

勁文社・小学館より発行。

でん わ まえ 電話をかける前に…

「故障かな?」と思って電話をかける前に取扱説明書をもう1度読み直してください。

そして以下の項目を確認してください。

- 画面が映らない……………●本体電源は入っていますか?
●機械は正しくTVに接続されていますか?
●カセットは正しく差し込まれていますか?

- 操作ができない……………●コントローラーは正しくつながっていますか?
●1P・2Pは正しくなっていますか?
●「コンフィグ」でボタン設定が変わっていませんか?

車の音が片方の
プレイヤー側し
か出ない……………

- 「コンフィグ」でサウンドを「MONO」に設定してください。

ラップタイムの消去

もしカセットのラップタイムの記録を消したい場合、以下の方法で消すことができます。

(消去すると全てのラップタイムは99:59:99になります)

消去の方法

メニュー画面で2PコントローラのL+R+十字キーの下を押しながらスタートボタンを押してください。音が鳴ってラップタイムの消去ができます。

以上の確認を行なって、なお不都合を生ずる場合は、弊社品質管理課まで御一報ください。

ゲーム中の走行に関してできる限りリアリティを追求しておりますが、ゲーム化にあたって、一部デフォルメしている所もございますので、ご了承ください。

し ようじょう 使用上の注意

- ご使用後はACアダプタをコンセントから必ず抜いておいてください。
- テレビ画面からできるだけ離れてゲームをしてください。
- 長時間ゲームをする時は、健康のため、1時間ないし2時間ごとに10分～15分の小休止をしてください。
- 精密機器ですので、極端な温度条件下での使用や、保管及び強いショックを避けてください。また、絶対に分解しないでください。
- 端子部に手を触れたり、水に濡らすなど、汚さないようにしてください。故障の原因となります。
- シンナー、ベンジン、アルコール等の揮発油でふかないでください。
- スーパーファミコンをプロジェクションテレビ（スクリーン投影方式のテレビ）に接続すると、残像現象（画面ヤケ）が生ずるため、接続しないでください。

おことわり

商品の企画・生産には万全の注意を払っておりますが、万一誤動作等を起こすような場合がございます。恐れ入りますが、弊社まで御一報ください。なお、故障についてのお問い合わせについては下記の電話番号をご利用ください。

尚、ゲーム内容についてのお問い合わせにはおこたえできませんのでご了承ください。

〒222 横浜市港北区新横浜3-24-5 新横浜ユニオンビルANNEX4F

品質管理課 TEL.045-475-3715

受付時間 祝祭日を除く月曜～金曜 AM 9:00～正午
PM13:00～17:00

FOR SALE and USE IN JAPAN ONLY.
BUSINESS USE and RENTAL PROHIBITED.
本品の輸出、使用営業及び賃貸を禁じます。



株式会社ビーピーエス BULLET-PROOF SOFTWARE INC

〒222 横浜市港北区新横浜3-24-5 新横浜ユニオンビル TEL.045-475-3711



スーパーファミコン® は任天堂の商標です。